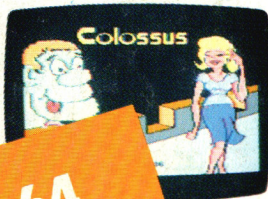
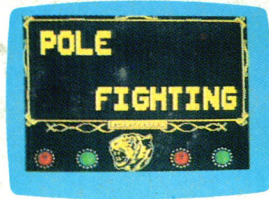
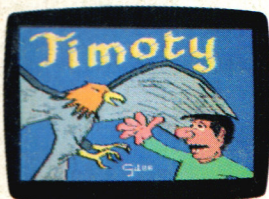


SPECIAL PLAYGAMES

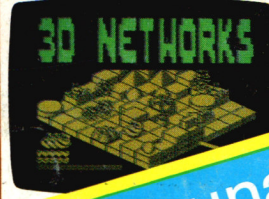
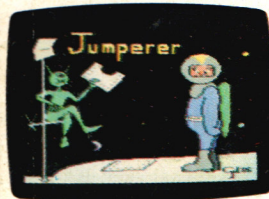
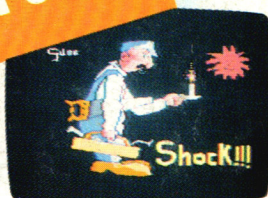
20 giochi

MENSILE - ANNO III - N. 20



CBM 64

SPECTRUM 48 K



con una stupenda maglietta!!

TO CHANGE OR NOT TO CHANGE?

Cambiare o non cambiare, questo è il problema. Lo ammettiamo abbiamo preso il dilemma dal famoso dramma di Shakespeare ma non per questo ci sentiamo in colpa. Vi chiediamo un parere sul futuro della nostra rivista. Vorremmo infatti nei prossimi numeri dedicare ancora più spazio alle spiegazioni dei giochi che attualmente girano sulle nostre riviste. Già adesso crediamo di darvi più che sufficienti spiegazioni ma pensiamo anche di fornirvi qualche spicciolo di strategia per vincere ai nostri giochi. Certamente dare spazio a queste spiegazioni significa togliere qualcosa al resto della rivista. Ed è questo il dubbio amletico che ci sta assillando. Per intanto godetevi questo numero con le spiegazioni dettagliatissime di Bowl (apparso nel precedente numero), di Fourth protocol e dei segreti dell'Amstrad. Non è poco!



MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini

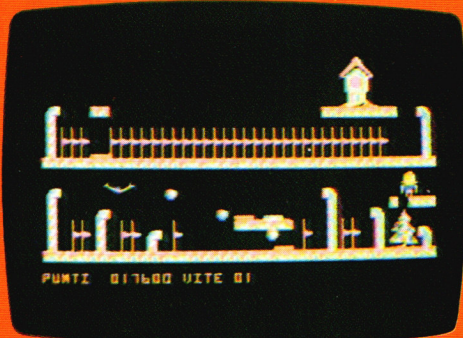
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



- | | | |
|----|---|------------------|
| 4 | Timoty | - Pole fighting |
| 5 | Dolwan | - Xerophobia |
| 6 | Space squash | - Caves of mines |
| 7 | Colossus | - Games two |
| 8 | Foto | - Boings |
| 9 | Shock!! | - Wiewpoint |
| 10 | Vulcanian wars | - Basket match |
| 11 | Kick off | - Rotomines III |
| 12 | Jumperer | - 3D networks |
| 13 | C7P4 | - Gotham comics |
| 16 | Bowl, ovvero quando il football prende stelle e strisce | |
| 20 | Tutti i segreti piú nascosti di Mr Amstrad | |
| 24 | Quarto protocollo, la guerra fredda è tra di noi | |
| 27 | Rambo, un supereroe vive un supergioco | |

TIMOTY



Il tuo amico Timoty è un grande giocherellone che per la sua ingenuità si mette sempre nei pasticci. Questa volta ha scommesso con alcuni suoi amici furbacchioni che riuscirà a toccare tutte le bandierine disseminate per le strade del villaggio senza rimanere ucciso dal tocco dell'aquila. Ma purtroppo il suo compito è reso difficile dalle intemperie, in alcuni momenti scoppiano violenti temporali con fulmini e lampi micidiali, o dai numerosi trabocchetti che i suoi dispettosi amici hanno disseminato ovunque.

Riuscirà Timoty a portare a termine la sua impresa e a guadagnarsi così l'ambito premio. Non dimenticare che saltando su alcuni rialzi potrai alzarti di un piano oppure si apriranno dei ponti mobili e che per terminare ogni schema dovrai bussare alla porta di colui che possiede la chiave miracolosa.

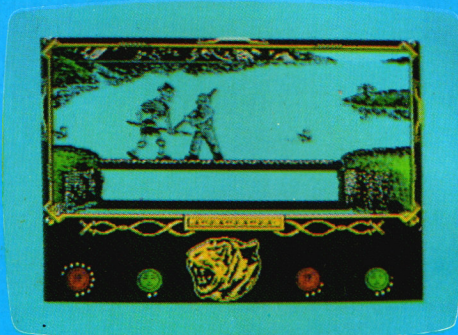
CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa
F7	inizio gioco

POLE FIGHTING



Il grande Maestro Poo-choo-fung ti ha dato la possibilità di diventare, con il solo aiuto di te stesso, un ninja. Per provare che tu sei in grado di fare ciò, dovrai superare una prova contro degli avversari scelti dal maestro. Avrai dei livelli di resistenza e di forza interiore e per ogni circolo di resistenza che utilizzerai verrà dedotto un punto della forza interiore. Ma anche i tuoi avversari consumeranno della resistenza e della forza interiore ed è bene ricordare che meno forza interiore avrete e meno efficaci saranno i vostri colpi. Il dio Kwhong ha il potere di aumentare la tua forza e lo farà ogni volta che avrai vinto un nemico. Fallirai il tuo test, quando avrai esaurito tutta la tua forza interiore.

JOYSTICK

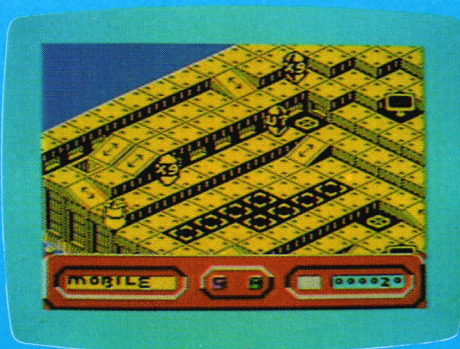
W	salta in alto
Q	colpo forte alto
D	arretra
Q+SPAZIO	jab forte
E+SPAZIO	colpo alto
D+SPAZIO	jab medio
Z+SPAZIO	jab leggero
X+SPAZIO	salta indietro
X	si abbassa
E	blocca
A	avanza
W+SPAZIO	salta avanti
C	colpo basso
A+SPAZIO	girare

DOLWAN



Nel regno di Dolwan è accaduta una grave disgrazia. Il sovrano è stato derubato da tutti i tesori ed ora è caduto nella disperazione più nera, perché senza i suoi beni non potrà sposare la bella Dulcinea. Il fido mago di corte si è fatto carico del compito di recarsi al castello del perfido nemico per recuperare i tesori sottratti. Qui il nostro amico dovrà mettere a frutto tutta la sua abilità di provetto stregone per riuscire nella sua impresa evitando accuratamente tutte le insidie nascoste negli antri del castello e calcolando al meglio ogni sua mossa per non cadere rovinosamente al suolo. Potrà naturalmente fare uso della magia per superare le difficili prove nell'aiutare il suo sovrano riportando così la felicità a Dolwan.

XEROPHOBIA



Tu controlli KLP-2 un droide mecnotecnico ribelle assegnato alla disattivazione dei droidi alieni ostili che abitano la città sotterranea di Quasperzone sul pianeta Quarto. Tu devi distruggere i droidi alieni con il laser, azionando il loro sistema di autodistruzione e colpendoli. KLP-2 ha un'appendice prototipo uncinante che gli permette di fermare e smantellare i robot alieni e, per utilizzarla, dovrai centrare il simbolo con la joystick e premere il fuoco finché non lampeggia la G. Le parti recuperate dagli alieni potranno essere usate per estendere la capacità e la resistenza del tuo droide. Ricorda che il sistema del computer alieno può essere utilizzato per vedere la mappa dei vari livelli e per ottenere dei dati sui droidi alieni e sulle parti che li compongono.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK

A, S sinistra e su

B, N sinistra e giù

H, J destra e su

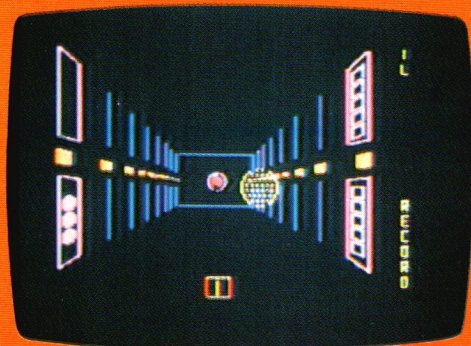
Z, X destra e giù

ENTER fuoco

W autofire

P pausa

SPACE SQUASH



Sul desolato asteroide di Kelvin nelle vicinanze di Giove esiste il famoso tunnel sensoriale in cui innumerevoli campioni provenienti da ogni angolo della confederazione tenteranno quest'anno di battere il record millenario nel gioco dello "Space Squash". Un'antica leggenda narra infatti che solo ogni mille anni potrà esistere un giocatore degno di battere il suo antenato e proprio quest'anno cade l'anniversario, il campione potresti essere proprio tu. Manovra abilmente la tua racchetta ed eleva i tuoi sensi al massimo livello perché il premio potrebbe essere il governo dell'Universo.

CAVES OF MINES



Harry, una volta descritto come il più bravo esploratore che il mondo abbia conosciuto, ha bisogno del tuo aiuto per portare a termine la sua missione più pericolosa. I tesori storici di grande valore sono scomparsi dai vecchi e nuovi luoghi del mondo dove si trovavano e Harry è stato incaricato dal governo britannico di recuperare quanti più manufatti gli sarà possibile prima che perdano il loro valore. Dalle tombe egizie, alle miniere russe o nel quartier generale della Nasa, ovunque il nostro eroe troverà guardiani e poteri misteriosi che tenteranno di impedirgli di completare la sua missione. Aria e forza sono limitate così dovrai muoverti alla svelta. Buona fortuna, il mondo dei tesori dipende da te.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

Q alto

O sinistra

P destra

A basso

COLOSSUS



C'era una volta nel lontano mondo di Fabulus una coppia di sovrani che regnavano in armonia. Un bel giorno nacque un bellissimo bambino, futuro erede al trono, ma il cattivo fratellastro del re, Colossus, non desiderando che alcuno intralciasse i suoi piani per la sua scalata al trono, fa rapire dalle sue guardie e rinchiudere in una stanzina in uno dei suoi castelli il piccolo. Armata solo della sua buona volontà e del suo ardente desiderio di ritrovare suo figlio la regina si incammina per le strade del regno. Non dovrà dimenticare di raccogliere tutte le chiavi che troverà sul suo cammino perché serviranno per aprire la porta della cella dove è nascosto l'erede. Aiutala nella sua impresa, ma stai attento alle perfide guardie e a non mancare il cane.

GAMES TWO



Siamo all'inizio dell'estate ed è proprio questa la stagione nella quale vengono disputate il maggior numero di gare, perché il tempo consente lo svolgersi delle manifestazioni all'aperto. Ed ecco che anche nel college di Minneapolis sono state organizzate delle mini-olimpiadi, nelle quali dovrai cimentarti nelle seguenti prove: corsa dei 110 metri, salto ad ostacoli, lancio del disco, salto con l'asta, giavellotto e alla fine la terribile gara dei 500 metri piani. Sul tuo schermo potrai osservare il numero delle gare a cui hai partecipato, i punti fatti, il record mondiale e i tempi di qualificazione e la distanza dal traguardo. Riuscirai a guadagnare almeno una medaglia?

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco

SPAZIO pausa

**JOYSTICK
TASTIERA**

FOTO



Il nostro amico è sempre in cerca di scoops fotografici e questa volta si è recato nel laboratorio sotterraneo del professor Potsy per fotografare tutte le sue invenzioni prima che l'opposizione le scopra e da qui comincia la dura prova. Il nascondiglio è protetto da numerosi mutanti, che Tom dovrà evitare accuratamente altrimenti la sua pellicola verrà danneggiata costringendolo a ritornare nel laboratorio più a lungo. Il professore è molto ordinato e tutte le sue invenzioni sono custodite in varie cose nel suo sistema di cave sotterranee e Tom dovrà controllare ogni cosa attentamente per non fotografare inutilmente. Come voi potrete vedere Tom dovrà ritornare più volte nella camera oscura per sviluppare le pellicole e essenzialmente il suo problema è come uscire dai livelli più bassi, il metodo migliore è usare il sistema di ventilazione. Ci sono circa 16 invenzioni e quindi il lavoro sarà molto lungo. Tom dovrà fare molta attenzione alla caverna radioattiva per non essere contaminato. Riuscirà il nostro amico a guadagnarsi la fama di affermato giornalista?

JOYSTICK PORTA 2

COMMODORE sinistra

SHIFT destra

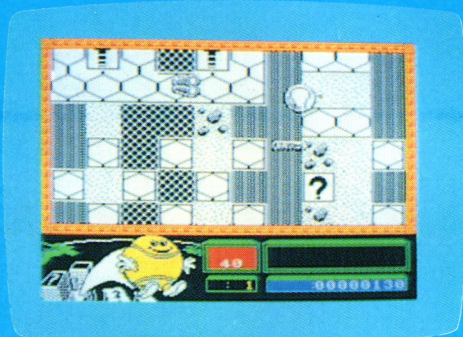
SPAZIO salta

/ scelta icone

SPAZIO aziona icone

← reset

BOINGS



Muovi Boings, la pallina da tennis, per lo schermo rimbalzando solo sulle piastre esagonali. Se sbaglierai morirai. Dovrai identificare accuratamente le montagne e le pareti che dovrai evitare perché qualsiasi collisione significa perdere una vita. Fai attenzione agli alieni, perché mentre alcuni ti sono ostili, altri come i teletrasportatori o i bonus potranno esserti utili. Le piastre con la freccia ti faranno stare in aria per un tempo doppio e potrai quindi fare balzi più lunghi. La piastra con un punto interrogativo invece ti darà un bonus misterioso alcune volte bello, altre meno. Ricorda che l'uso della mappa è essenziale e che dopo ogni livello c'è uno stadio bonus.

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

SINCLAIR INTERFACE

Q sinistra

W destra

L avanti

P indietro

M pausa sì/no

SHOCK!!



Degli spietati vandali hanno sabotato la centrale elettrica di San Diego e tutta l'elettricità è stata rapidamente esaurita. Tu controlli il robot elettricista che è stato incaricato di recarsi nel sottosuolo per riallacciare la linea interrotta. Non appena le linee danneggiate saranno state riconnesse San Diego potrà tornare alla normalità. C'è un solo problema, avrà un tempo limitato per portare a termine il suo compito. Non dimenticare di raccogliere tutti i pezzi che sono stati distribuiti in giro dai vandali. Ricorda di non toccare i componenti in movimento. Ci sono 20 differenti centrali elettriche e man mano che avvanzerai nel gioco le difficoltà aumenteranno ed ad un certo punto persino i muri potranno muoversi.

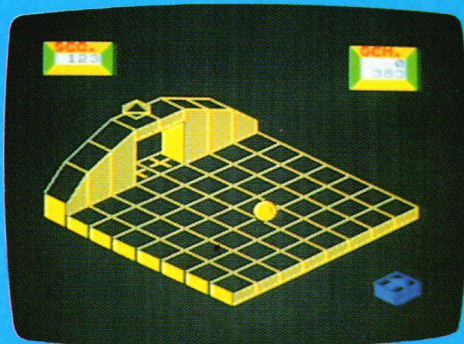
CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

WIEWPOINT

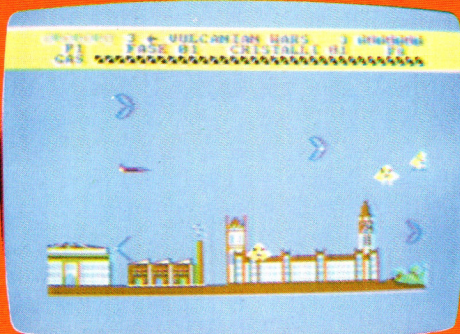


Come tutti sanno, lavorare per la corporazione è una vita dura e le missioni che vengono affidate sono sempre inusuali. I ragazzi della stanza di servizio hanno scoperto una nuova dimensione che contiene uno strano mondo artificiale e vogliono che sia mappata. Il lavoro è stato affidato a te. Perché per la compagnia il tempo è denaro, dovrai terminare il tuo compito il più brevemente possibile. L'aereo che ti è stato messo a disposizione si chiama GERALD. Il computer di bordo contiene la mappa della superficie e il tuo compito è esplorare ogni area e raccogliere l'energia sotto forma di gioielli. Dal momento che questo mondo è appeso nello spazio infinito, non è una buona idea cadere fuori. Se distruggerai o perderai il tuo aereo, potrà essere ricostruito, ma ciò costerà una grave perdita di energia. Fai quindi il tuo lavoro al meglio se vuoi diventare il miglior cartografo esistente.

JOYSTICK KEMPSTON

CAPS/SHIFT+	
SYMBOL SHIFT+	
SPACE	inizio gioco
M	mappa
S	rekord
1, 2, 3, 4	cambio campo visivo
CAPS SHIFT/ SYMBOL SHIFT	abortisce gioco
P	pausa
C	cambia struttura GERALD
O	alto
A	basso
J	fuoco
I	sinistra
O	destra
K	fermo gioco
R	tasti ridefinibili

VULCANIAN WARS



Sull'ignara e quasi pacifica popolazione terrestre incombe ora un gravissimo pericolo.

Proveniente dal profondo dello spazio una moltitudine di visitatori alieni, come mai si era precedentemente vista in nessun altro video gioco, sta infatti calando sul pianeta con bellicose intenzioni di conquista. Ma tu, proiettato nel ruolo di ultimo baluardo di difesa,

potrai alla guida di un potente cacciabombardiere respingere il proditorio attacco alieno. Ricordati di raccogliere le celle energetiche e i cristalli lanciati dagli alieni che saranno vitali per l'autonomia del tuo veicolo.

Combatti con tutte le tue forze perché la sopravvivenza dei terrestri dipende da te.

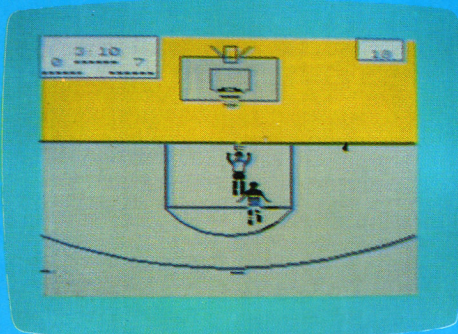
CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
SHIFT	getta
RETURN	fuoco
SPAZIO	si volta
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	musica on/off

BASKET MATCH



La pallacanestro, uno sport che fino a non molti anni fa aveva abbastanza pochi sostenitori,

ecco che con il propagarsi dei network televisivi ha avuto un grande balzo di popolarità e chissà quanti di voi si sono appassionati seguendo le partite in televisione dei grandi giocatori americani. Quindi abbiamo pensato di entusiasmarvi con questo gioco sul basket.

Avrete la possibilità di scegliere tra quattro livelli di gioco a seconda della vostra abilità e potrete giocare contro il vostro computer o un vostro amico. Potrete decidere la lunghezza dei quarti di gioco sulla base della vostra resistenza. Le regole sono quelle usuali del basket americano: 3 punti per ogni tiro dalla linea di metà campo, 2 punti per ogni tiro d'azione e 1 punto per ogni tiro libero.

Naturalmente non potrete tenere la palla più di 24 secondi senza tirare o passerà al vostro avversario. Riuscirete a vincere contro i vostri avversari dimostrando tutte le vostre capacità?

JOYSTICK

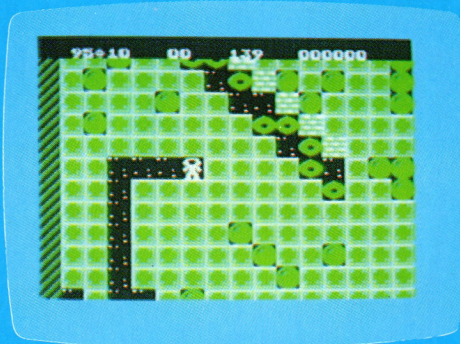
FUOCO	tira	
SPAZIO	seleziona	
giocatori sinistra	destra	
Z	N	sinistra
X	M	destra
Q	P	avanti
A	L	indietro
C	B	tira
SYMBOL SHIFT+M	tabella opzioni	
SYMBOL SHIFT+S	musica sì/no	
SYMBOL SHIFT+Z	gioco lento	
ENTER	pausa	

KICK OFF



Nella magica atmosfera del Mundial che come ogni quattro anni farà vibrare tutti anche i meno appassionati per le sorti della squadra del cuore avrete la possibilità di giocarvi il vostro personalissimo campionato del mondo. Questo splendido gioco vi permetterà infatti di confrontare la vostra abilità nel calcio contro i più temibili avversari, mettendo alla prova le vostre competenze tecniche e la prontezza di riflessi. Contro il tuo computer o i tuoi compagni di gioco scegli quindi il colore della maglia da te preferita, il numero dei giocatori, la nazionalità della squadra, e vinca il migliore.

ROTOMINES III



Lo scopo di questa missione è semplicissimo e consiste nel raccogliere un certo numero di pietre preziose entro un tempo limite. Ma sulla tua strada dovrai scansarti da massi cadenti, evitare astutamente bocche demoniache, trasformare occhi mortali, intrappolare i monoliti moltiplicanti e scoprire i segreti dei muri incantati. La cosa detta così sembra semplice, ma iniziate il vostro compito e scoprirete che non è così. Ricordate che l'unico modo per sbarazzarsi delle bocche è quello di farle colpire da massi cadenti, mentre gli occhi esplodono se vengono a contatto con le gemme preziose. Molto utili sono invece i muri incantati, che pur sembrando del tutto simili a quelli normali, se toccati cominciano a vibrare trasformando in pietre preziose tutti i massi che li colpiranno. Non scordare che per ogni miniera avrai un tempo limitato scaduto il quale morirai.

CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK
AGF - FULLER**

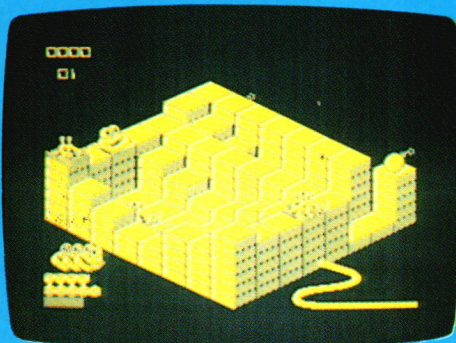
H/SPAZIO	pausa
J	ricomincia
C-X	seleziona caverne
P	1 o 2 giocatori
S	Reset gioco
Q	ritorno menù
E/O/7	alto
F/K/6	basso
M/X/5	sinistra
SYMB SHIFT/C/8	destra
N/V/B/Ø	fuoco - inizio gioco

JUMPERER



Imprigionati da migliaia di raggi traenti il capitano Quirk e il suo equipaggio sono stati costretti ad una sosta forzata sul pianeta Walm. Ma l'intraprendente capitano non si è perso d'animo e armato del suo bicorder è sceso sulla superficie dove dovrà disattivare ad uno ad uno i potenti generatori di campo. Ad ostacolare questa impresa troverà i famelici mostri walmiani che potrà tuttavia evitare abilmente con poderosi balzi usando i retrorazzi oppure i provvidenziali ascensori antigravitazionali. Riuscirà il supercomandante Quirk a liberare l'astronave e a ripartire in cerca di nuove ed emozionanti avventure?

3D NETWORKS



Un pazzo omicida ha disseminato nei sotterranei della città di Haldevaran delle bombe a tempo. Tu dovrai percorrere le reti di trasporto, afferrare le forniture energetiche e disinnescare le bombe prima che scoppino e far apparire il segnale di uscita, tutto questo naturalmente prima che il tuo livello di stamina raggiunga lo zero. Ma a complicarti la vita dovrai vedertela contro ostacoli invisibili e barriere inamovibili. Potrai arrampicarti su e giù per i blocchi di cemento e spostarli ad uno ad uno a tuo piacimento per costruire scale, muovere ostacoli o aprire varchi. Stai molto attento ai mostriciattoli che dopo esserti saltati addosso ti priveranno delle tue energie vitali e ricorda che le piramidi sono invalicabili.

Guardati dalle bombe, ma cerca i teletrasportatori e le reti che ti aiuteranno nel tuo compito ed alla fine non perdere l'uscita per il livello successivo.

CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
F1	reset
F3	pausa
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta

JOYSTICK SINCLAIR KEMPSTON

U	alto sinistra
O	alto destra
J	basso sinistra
K	basso destra
SPAZIO, H	pausa
ENTER	ricomincia
0, 1, 2, 3	per ruotare
B	costruisce
D, E	trasporto verticale
S	inizio gioco
T	gioco prova
V+T	fine gioco

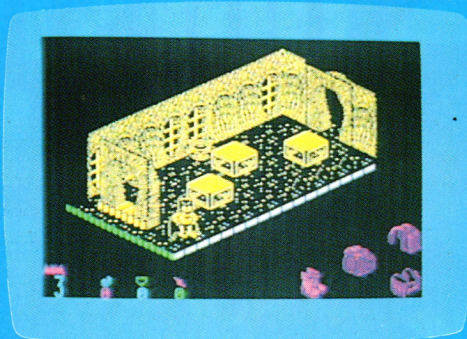
C7P4



I segnali ricevuti dal pianeta Avos I facevano presumere che tutta la vita umana sull'asteroide fosse stata distrutta. La prognosi del computer precisava che tutto era stato causato da un attacco ostile degli alieni. Ma il segnale era troppo debole per analizzare bene la situazione e il comandante Harvey, dopo aver letto la trasmissione, decide di andare nella colonia per scoprire che cosa ha annientato la vita umana.

Ma dopo aver verificato di persona che tutti sono morti la sua unica speranza è recuperare e riassemblare le celle di memoria biologica della colonia per stabilire una futura strategia di attacco contro gli alieni. Tu in qualità di suo assistente dovrai aiutarlo a raccogliere ogni oggetto che gli potrà essere utile nello svolgimento del suo fine e ad usare correttamente il computer per selezionare le diverse funzioni del pannello di comando.

GOTHAM COMICS



Robert è stato catturato dagli avversari del nostro eroe, che tu guiderai, e l'unico modo per liberarlo e fuggire è ricostruire il bat-aereo, le cui parti sono state nascoste nei sotterranei di Gotham, ma il tuo compito è reso più difficoltoso dal fatto che i tuoi nemici hanno assoldato un mercenario gobbo. Prima di cercare i pezzi dell'aereo dovrai recuperare i 4 oggetti dell'equipaggiamento: gli stivali magici, la borsa, lo stabilizzatore e la cintura. Nella tua ricerca per le catacombe dovrai raccogliere vari oggetti alcuni utili, altri letali, fai quindi attenzione nelle tue scelte. Una volta raccolti i 7 pezzi dell'aereo dovrai cercare il reattore necessario per avviare il motore. Durante il tuo viaggio potrai far uso di extra forze come vite supplementari, stamina, scudi, supersalti e un neutralizzatore di emergenza. Riuscirai a salvare il tuo amico?

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - FULLER

O, 6 sinistra

P, 7 destra

A, 8 giù

Q, 9 su

SPAZIO, M salta

FUOCO salta

CAPS SHIFT, Z porta

1 pausa

ENTER seleziona

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**IMAGNIFICI
ISETTE**

**PER IL CBM 64
N. 15 - in edicola il 2 luglio**

un numero specialissimo
con 20 giochi e una stupenda maglietta!!!



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 24 - in edicola il 12 luglio

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 12 - in edicola
il 12 luglio

SUPER BOWL

Superbowl è un gioco a due, quindi i controlli sono necessariamente complicati. In sostanza, le opzioni sono: tastiera/tastiera; tastiera/Kempston o viceversa; tastiera/Interface II o viceversa (per la versione Spectrum).

Modo strategico per giocatore unico.

È possibile sperimentare da soli strategie e situazioni tecniche preparando entrambe le squadre col menu. Volendo per esempio provare un dato tipo di schema (in questo caso l'Attacco a doppietta), si consiglia di seguire l'esempio qui di seguito, valido comunque per ogni strategia d'attacco:

1. Scegliere l'Attacco a doppietta sul menu degli attacchi. Ora vi apparirà la formazione in panchina, e uno dei giocatori sarà indicato da un cursore: è lui il ricevitore che cercherà di prendere la palla. Se invece desiderate passare ad un altro giocatore, passate all'opzione ricevitore SET UP e premete FIRE per sceglierlo. Il joystick controlla adesso il cursore, che si sposta tra i cinque possibili ricevitori che si possono scegliere premendo FIRE. Effettuata la scelta, passate all'opzione MAIN MENU e poi all'opzione PLAY GAME. Il controllo passa ora al DEFENSE MENU.
2. A questo punto, per predisporre la strategia desiderata dovete usare la tastiera o il joystick; se però volete avvalervi del default del computer, basta che scegliate l'opzione RETURN TO PLAY. Se volete scegliere da soli il vostro pacchetto difensivo, scegliete per esempio la difesa 4-2-5 sul menu principale e verrete trasferiti sul DEFENSE STRATEGY SUB-MENU,

in cui potrete distribuire le maglie ai giocatori. Spostando il joystick lungo la linea dei difensori, verrà sottolineato l'attaccante oppure BALL (chi ha la palla). Premendo FIRE, il joystick passerà agli attaccanti, quindi premendo di nuovo FIRE si potrà scegliere un giocatore diverso. Sottolineando l'opzione FREE, verranno sottolineati anche tutti gli attaccanti senza maglia.

3. Quando siete soddisfatti, RETURN vi porterà al menu SELECT CONTROL PLAYER, in cui basterà semplicemente premere FIRE per tornare al menu principale e poi passare a RETURN TO PLAY. Il controllo passa ora all'attacco, e il computer controlla tutti i giocatori tranne il quarterback o qualsiasi altro giocatore abbia la palla.

Joystick

Ci si serve del joystick o della tastiera per portare su o giù la struttura dei menu e scegliere l'opzione preferita. Durante il gioco, il joystick controlla il giocatore prescelto, e FIRE trasferisce il controllo a un altro giocatore oppure serve a passare la palla.

Il gioco

Superbowl si ispira al ventesimo Superbowl, che venne giocato il 26 gennaio 1968 a New Orleans tra le squadre dei Chicago Bears e dei New England Patriots. Il punteggio finale fu Bears 46, Patriots 10. Il calcio americano si gioca in quattro tempi di quindici minuti ciascuno. In **Superbowl**, il display parte da 15 per arrivare a 0, ma l'orologio di gara è stato accelerato in modo che ogni tempo duri 90 secondi di tempo reale del processore. Ovviamente

l'orologio si ferma mentre state organizzando le varie strategie. Le squadre effettuano lo scambio di campo alla fine di ogni tempo, e il primo e il terzo tempo iniziano con un calcio d'inizio (KICK OFF). L'orologio di gara si arresta alla fine d'ogni mano e torna in funzione all'inizio (SNAP) di ogni mano successiva. Il gioco si divide in due settori, difesa e attacco. Ciascuna squadra è controllata da una serie di menu. L'attacco viene sempre scelto per primo. Chi desidera giocare ma è intimidito dalla complessità del gioco non deve preoccuparsi, poiché **Superbowl** è concepito in modo di non mettere in imbarazzo i profani. Di fronte al menu OFFENSE (attacco), basta scegliere l'opzione PLAY GAME: a questo punto, il controllo viene passato al menu DEFENSE (difesa). La persona che gioca in difesa (o il computer) può ancora una volta limitarsi a scegliere l'opzione PLAY GAME. Il gioco comincerà poi quando l'attacco premerà il pulsante di fuoco. Ovviamente il gioco risulterà più sofisticato impiegando i menu, ma in ogni caso consentirà di impraticarsi delle basi di questa simulazione.

Il calcio d'inizio.

Il gioco comincia col calcio di inizio dalla linea delle 35 yarde della squadra sorteg-

giata: ciò accade automaticamente, poiché il calcio d'inizio è obbligatorio per cominciare il primo e il terzo tempo e dopo il touchdown. Quando il pulsante di fuoco viene premuto e **tenuto premuto**, il movimento in avanti o all'indietro del joystick verrà registrato dal potenziometro tarato su un calcio ideale: attenzione, perché oltre ad essere potente il calcio deve anche essere preciso. Lasciato il pulsante di fuoco, l'attacco inizia automaticamente. Come nel vero calcio americano, il calciatore deve allenarsi e scoprire le proprie potenzialità. La difesa è in grado di intercettare il tiro e di giocare in contropiede; l'attacco può riprendere possesso della palla, ma non può avanzare oltre.

Le opzioni.

Il menu principale fornisce quattro opzioni: passaggio lungo, passaggio corto, rush e special. Per ogni opzione c'è un sub-menu che propone altre opzioni più specifiche. In sostanza, col passaggio lungo si possono guadagnare parecchie yarde, ma c'è anche il rischio che il passaggio venga intercettato dagli avversari. Il passaggio corto è un po' più sicuro, ma c'è sempre l'alternativa del ricevitore che riesce a coprire una buona distanza. I rush costituiscono la routine del gioco, e di so-



lito ad ogni down si guadagna solo una manciata di yarde. Ovviamente, nei passaggi c'è sempre la possibilità che il quarterback tiri dritto invece di passare. Gli special sono il punt e il tentativo di goal, che vedremo più avanti. C'è poi il rush alla linea di goal, che è un rush particolare diretto alla porta avversaria. Scelto un dato schema d'attacco, il giocatore può assistere ai movimenti della propria squadra grazie a VIEWING NEXT FRAME. C'è anche un'opzione per scegliere il PREFERRED RECEIVER, cioè il giocatore a cui si vuole indirizzare il passaggio del quarterback. Il giocatore passa poi semplicemente a scegliere l'opzione PLAY GAME, che trasferisce il controllo alla difesa.

Lo snap.

È il passaggio a ritroso della palla dal centrocampo al quarterback. A questo punto, il joystick controlla il quarterback, mentre gli altri giocatori si dispongono secondo la strategia prescelta.

I passaggi.

Non appena il pulsante di fuoco viene premuto (e tenuto premuto), il joystick farà girare il cursore tra i possibili ricevitori (a cominciare dal prescelto) del passaggio in avanti. Non appena lasciato il pulsante di fuoco, la palla viene passata al ricevitore prescelto, che viene così controllato dal joystick prima ancora di prendere la palla. Il ricevitore deve posizionarsi correttamente per ricevere il passaggio. Ci può essere anche un solo passaggio in avanti, e deve aver luogo prima che la palla superi la linea di mischia: in caso contrario, l'attacco verrà punito con la perdita del down.

Il ricevitore.

Il ricevitore dev'essere spostato sul punto in cui il giocatore ritiene che cadrà la palla. Se la palla tocca il ricevitore tra il terreno e l'altezza di un metro e settanta la si considera buona, e il giocatore può tentare di avanzare verso la linea di goal. Se la palla passa a più di due metri e mezzo di altezza viene considerata persa. In questo caso si perde il down. Si perde il down anche se la palla tocca un ricevitore non prescelto. Se la palla tocca un difensore, questi può prenderla.

Controllo degli altri ricevitori.

Preso una palla, il giocatore può decidere di controllare gli altri ricevitori tenendo premuto il pulsante di fuoco e spostando

il cursore. Lasciato il pulsante, il ricevitore desiderato sarà controllato dal joystick, e il giocatore potrà usarlo per recuperare la palla o per proteggere chi sta andando a touchdown (si noti che si tratta di una manovra difficile, data la velocità del gioco).

Touchdown.

Quando chi ha la palla attraversa la linea di goal degli avversari oppure quando un ricevitore prescelto prende la palla nel fondo campo degli avversari, la sua squadra segnerà un touchdown. Il gioco passerà poi automaticamente all'EXTRA POINT ATTEMPT: bisogna tenere premuto il pulsante di fuoco e poi servirsi del potenziometro per valutare la forza del calcio.

Tentativo di goal.

Si tratta di calciare la palla tra i pali. Se il tiro non riesce, la squadra avversaria riprende il gioco segnando un primo down sulla linea di mischia dell'altra squadra.

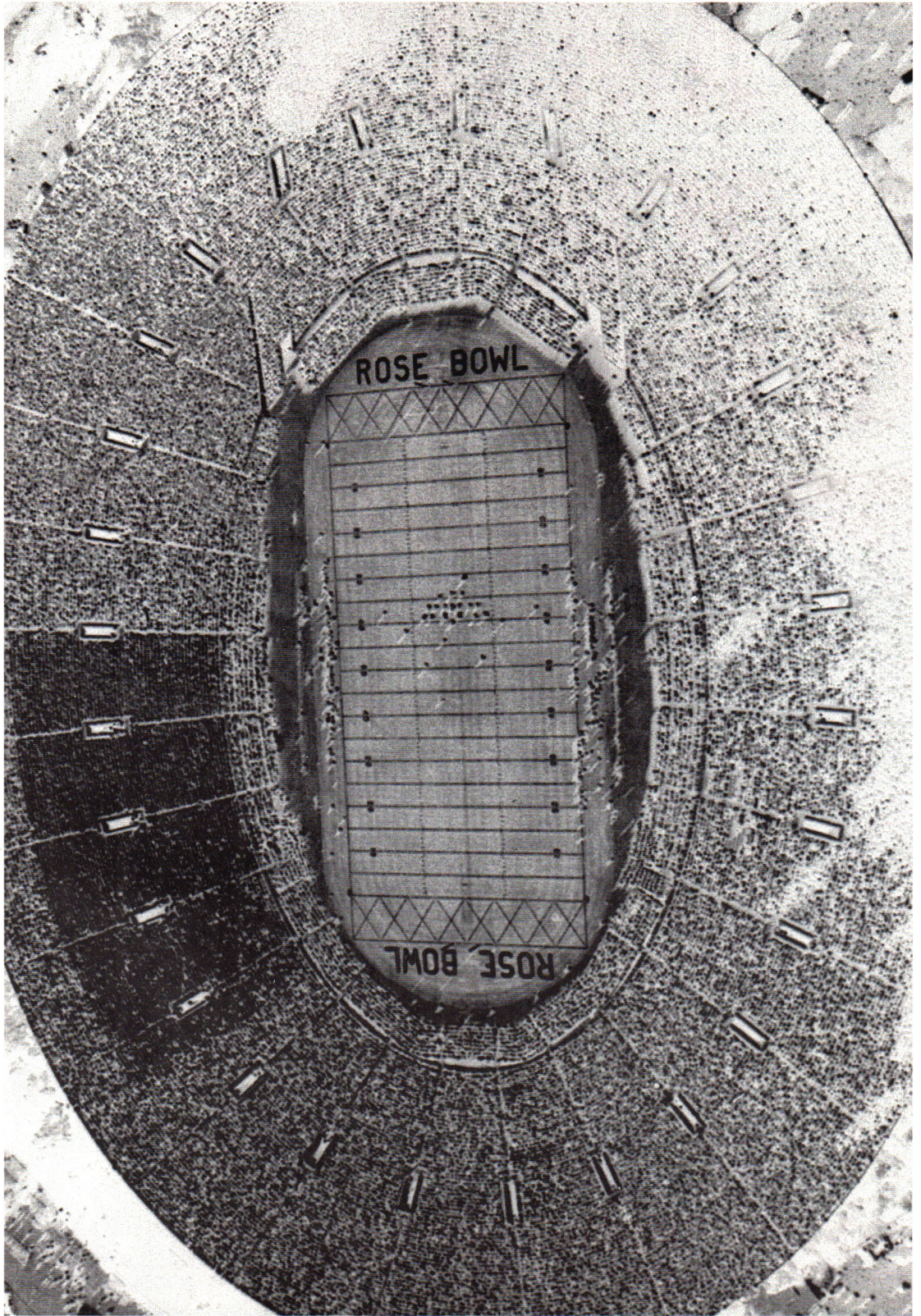
Punt.

Il punt è un calcio alla palla lasciata cadere dalle mani, e se non viene ricevuto la squadra avversaria ricomincia il gioco con un primo down nel punto in cui si arresta la palla. Se si tratta del fondo campo, la mischia ha luogo alla linea delle 20 yarde.

Difesa.

La difesa viene organizzata tramite un sistema di menu che comincia col MAIN MENU, che offre quattro tipi principali di strategia difensiva: difesa 3-4-4; difesa 4-3-4; difesa 4-2-5; difesa 7-1-3. I numeri rappresentano gli schieramenti difensivi: per esempio, la difesa 3-4-4 schiera di fronte tre difensori seguiti da due righe di quattro difensori. Il giocatore deve prima scegliere il tipo di strategia difensiva che ritiene più appropriato, poi col menu strategico principale deciderà come marcare gli attaccanti. Il giocatore può scegliere quali attaccanti marcare con i propri difensori, ma ci sono anche altre due opzioni: la prima è che ogni difensore possa marcare chi ha la palla, la seconda è l'opzione FREE che mostra tutti gli attaccanti non marcati. Si tenga conto che nel gioco, a secondo del ruolo, i giocatori portano le maglie con i numeri ufficiali usati dalla National Football League americana.

Cristina Barigazzi



AMSTRAD

PCW 8256

LA VIDEOSCRITTURA

Mr. Amstrad ha ancora una volta fatto centro. Ha rivoluzionato il settore del word processing presentando il Pcw 8256 anche in Italia, il primo sistema di videoscrittura che costa meno di una macchina per scrivere.

L'apparecchiatura è completamente integrata e ha 256 K di memoria. È composta da monitor, unità dischi, stampante a elevate prestazioni. La tastiera è stata italianizzata. Ha la praticità d'una comune macchina e le capacità d'un grande computer. Costituisce una "svolta" autentica nel campo dell'elaborazione testi.

L'Amstrad ha progettato il Pcw 8256 per rendere il lavoro più facile e più rapido. Lo schermo ha un'area di visualizzazione più ampia del 40 per cento rispetto ai più noti personal computer. La tastiera italianizzata contiene tasti speciali dedicati alle funzioni dell'elaborazione dei testi ed è totalmente programmabile per rendere più agevole l'uso dei programmi con CP/M, quali lavagna elettronica, data base e programmi di comunicazione. La stampante è dotata di un sicuro sistema di autocaricamento e posizionamento della carta per fogli singoli oltre che del normale meccanismo di trazione per i moduli continui. I dischetti da 3 pollici — formato veramente tascabile — sono custoditi in un contenitore di materiale antiurto.

L'Amstrad Pcw 8256 ha rivoluzionato i termini di confronto fra i prezzi d'un sistema

completo di videoscrittura e una macchina per scrivere elettrica. Con 256 K Ram, unità dischi, monitor a fosfori verdi, con il software LocoScript per la elaborazione dei testi e la potenza di un computer con CP/M Plus integrale, questa apparecchiatura imprimerà una svolta decisiva allo svolgimento del lavoro di routine nell'ufficio moderno con semplicità, efficienza e completezza.

L'installazione è semplicissima: è sufficiente collegare tastiera e stampante al monitor e inserire una sola spina nella presa di rete. Poi, basta inserire il disco di sistema e mettere carta nella stampante: la macchina è pronta per elaborare testi. Con il software del Pcw 8256 il lavoro è facile come con una comune macchina per scrivere; ma non appena si è acquistata un po' di esperienza si può trarre vantaggio dalle eccezionali capacità di uno dei più potenti word processor oggi disponibili.

La tastiera del Pcw 8256, completamente italianizzata, contiene 82 tasti ideati per l'uso immediato del software LocoScript e per rendere semplice e piacevole il lavoro. Molte operazioni vengono eseguite premendo dei tasti speciali di funzione che evitano la necessità di imparare serie complicate di codici per ottenere semplici azioni come lo spostamento del cursore a fine linea o a fine pagina. LocoScript consente di lavorare con una serie di menu

operativi molto chiari, che aiutano a creare documenti in tutto corrispondenti ai desideri e, quindi, a stamparli perfettamente con una stampante di sorprendenti caratteristiche.

Si può utilizzare l'alta velocità della "Ram disc" per registrare le informazioni mentre si stanno elaborando i documenti e, dopo averli memorizzati usando la unità a dischi del sistema, è possibile rileggerli o riutilizzarli tutte le volte che si vuole. Al posto di un ingombrante archivio per le copie dei documenti è sufficiente conservare una piccola scatola di dischetti. Ciascun dischetto può contenere circa 180.000 caratteri e dunque — visto che una pagina normale (formato A4) contiene in media da 1.000 a 1.500 caratteri — costituisce certamente un'efficace alternativa a 50 o più

cartelle d'archivio. I dischi sono protetti contro la polvere da un contenitore di plastica rigida e possono essere trasportati senza problemi: trovano spazio anche in una tasca.

Se l'attività lavorativa prevede lettere standard e moduli di contratto, si può richiamare un documento "maschera" e modificare solo gli indirizzi e i dettagli sia in una semplice offerta sia in un intero contratto di 100 pagine. Usare LocoScript significa effettuare una sola volta una modifica che deve essere ripetuta in tutto il documento, compreso il cambiamento della giustezza cioè della larghezza delle righe.

Il software per il word processing fornito con il Pcw 8256 è stato appositamente scritto per dare tutte le prestazioni e le caratteristiche che è corretto attendersi da





un sistema professionale di videoscrittura, usando procedimenti logici studiati in modo da essere prontamente compresi perfino da un utilizzatore del tutto digiuno di computer. Il software per l'elaborazione dei testi consente di creare documenti di ampiezza pari alla massima capacità disponibile sul disco e permette contemporaneamente la stampa e l'edizione. Fra le molte altre disponibilità vi sono l'impaginazione, la giustificazione automatica dei paragrafi e una grande varietà di funzioni di edizione per tagliare, inserire, spostare, sostituire e via dicendo.

L'ampia area video comprende una serie di menu che si svolgono verso il basso premendo il corrispondente tasto di funzione e che consentono il controllo di tutte le operazioni di edizione e di formato dei testi. È fondamentale che la stampante e il programma di word processing cooperino molto strettamente per offrire molte possibilità di stampa, come scrittura a esponente e a deponente, come grassetto, doppia larghezza, pica, elite, alta velocità di stampa ecc...

La differenza fra un word processor e una macchina per scrivere consiste nel fatto che è il computer a controllare l'elaborazione dei testi. Alcuni produttori consentono l'accesso alla capacità di elaborazione dati dei loro prodotti, mentre altri si sono concentrati nel produrre sistemi completamente integrati di computer, software e stampanti, che però, in pratica, limitano l'uso del computer a scopi particolari. Invece l'Amstrad, dotando il sistema di una vera e funzionale stampante, di un software che offre l'intera gamma delle disponibilità e di un computer avanzato (che con il famoso sistema operativo Cp/M Plus consente l'accesso a oltre 8.000 programmi applicativi e gestionali), fornisce il meglio in entrambi i settori.

Il modulo per le comunicazioni Rs232/Centronics permette di collegare il sistema a un modem per l'accesso alla posta elettronica e ai sistemi d'informazione, oppure di collegarsi con un altro utilizzatore per lo scambio di dati e comunicazioni. Con questa interfaccia standard è inoltre possibile collegarsi ad altre stampanti esterne. La vasta memoria di 256 K è organizzata in modo da accelerare l'esecuzione dei normali programmi usando la tecnica nota

come Ram disc. Invece di attendere per la lettura dei dischi, la Ram disc permette l'accesso quasi istantaneo ai file di programmi in sovrapposizione, producendo così un'accelerazione nell'esecuzione di programmi quali SuperCalc della Sorcim, Multiplan della Microsoft o New Word della New Star.

Con l'utilizzo così efficiente del suo microprocessore Z80A a 4 MHz, il Pcw 8256 supera in velocità e funzionalità elaboratori ben più grandi e costosi. Quando non è sufficiente una sola unità a dischi, si può aggiungerne una seconda da un megabyte aumentando così la capacità di memoria per gestire mailing list, grossi lavori editoriali e dettagliate registrazioni contabili. Con la seconda unità a dischi diventa ancora più semplice effettuare le operazioni di copia di sicurezza dei lavori.

Il Pcw 8256 non si limita al trattamento dei testi o ai programmi CP/M nell'ambito delle attività gestionali: offre anche il potente Basic Mallard della Locomotive Systems, il Dr Logo della Digital Research e il GSX Graphic System Extension, in modo da consentire di esplorare la potenza della microelaborazione e provare la versatilità del sistema con programmi scritti personalmente.

Chiunque abbia un minimo di competenza nel campo dell'informatica non potrà non rilevare che il Pcw 8256 può essere considerato anche un ottimo mezzo di sviluppo di programmi: avere sullo schermo il 50 per cento di informazioni in più significa maggiore efficienza nello sviluppo dei propri programmi. Sotto Cp/M 80 sono disponibili quasi tutti i linguaggi: Basic, Pascal, Cobol, C, Fortran, Microprolog, Forth ecc...

Con l'interfaccia seriale, il Pcw 8256 può diventare un versatile ed effettivo terminale "intelligente" di un sistema più grande di computer sia connesso direttamente sia collegato via modem. Naturalmente, sarebbe impensabile che un sistema ad alte prestazioni non disponesse di una stampante adeguata: per questo l'Amstrad ha inserito una stampante pratica e versatile, che risolve nel migliore dei modi i problemi connessi sia alla stampa veloce (90 caratteri per secondo) sia alla stampa di qualità (20 caratteri per secondo).

IL QUARTO PROTOCOLLO

L'omonimo bestseller di Frederick Forsyth ha ispirato questo gioco per appassionati della spy story e del computer, e grazie a una meccanica di gioco originale e a un'intricata vicenda suddivisa in tre episodi, la Bantam Software è riuscita a conservare tutta la suspense e i colpi di scena del romanzo. Nella parte dell'agente segreto inglese John Preston, il giocatore si trova ben presto impelagato nel mondo dello spionaggio, dell'intrigo internazionale e dell'equilibrio del terrore.

Il trattato di non proliferazione nucleare siglato nel 1968 da Stati Uniti, Gran Bretagna e Unione Sovietica proibisce alle nazioni firmatarie di cedere ad altre nazioni la tecnologia delle armi nucleari. Il trattato comprendeva tra l'altro quattro protocolli segreti, dei quali il quarto proibiva ai firmatari di introdurre clandestinamente armi nucleari in un altro paese a scopo offensivo.

Il Comitato Centrale sovietico ha elaborato un piano per indebolire la Nato destabilizzando l'alleanza atlantica: a questo scopo verrà causato in Gran Bretagna un disastro nucleare che verrà poi imputato alla presenza militare americana nel Regno Unito. I sovietici contano che in seguito a tutto ciò la Gran Bretagna si stacchi dalla Nato, facilitando così la conquista sovietica dell'Europa occidentale. E l'agente del controspionaggio John Preston a subodorare il piano: dovrà dare la caccia ai sabotatori e trovarli prima che facciano esplodere l'ordigno nucleare.

Il gioco si divide in tre diversi episodi. Nel primo, Preston deve scoprire chi e perché ha rubato i documenti della Nato, e a chi ha passato le informazioni. Il tempo vola

mentre Preston legge i rapporti, controlla gli archivi, fa pedinare i sospetti e si impegna in tutte le procedure del caso.

Soltanto scoprendo la talpa che si annida nello spionaggio inglese, Preston potrà passare alla seconda parte. In questa fase, Preston deve trovare la bomba che i sovietici hanno già contrabbandato in Inghilterra. La terza e ultima parte, la più breve, è costituita da una furibonda battaglia tra i soldati dello Special Air Service (SAS) e gli agenti del KGB, mentre Preston cerca di disinnescare la bomba.

Le prime due parti sono a controllo iconico. Invece di digitare gli ordini, il giocatore attiva col cursore sullo schermo l'immagine desiderata. Nella prima parte, troviamo Preston dietro l'attrezzatissima scrivania del suo ufficio. Usando la tastiera per portare il cursore sulla immagine desiderata, possiamo fare in modo che il superagente legga rapporti e memorandum, usi il telefono, si metta in contatto col quartier generale e ordini il pedinamento di personaggi sospetti.

Nella seconda parte si usa invece un set di icone un po' più animato del primo, in quanto grazie ad esse Preston può prendere, lasciare o usare vari oggetti, esaminarne altri ed ascoltare i suoi informatori. La bussola visualizzata sullo schermo permette a Preston di andare da un punto all'altro della città alla ricerca degli elementi che gli servono. Per viaggiare per Londra viene utilizzata soprattutto la metropolitana, e ad alcuni giocatori potrà anche sembrare che i programmatori di **Il quarto protocollo** abbiano dedicato addirittura troppa attenzione ai dettagli della sotterranea londinese. Gli agenti segreti

FREDERICK FORSYTH THE FOURTH PROTOCOL

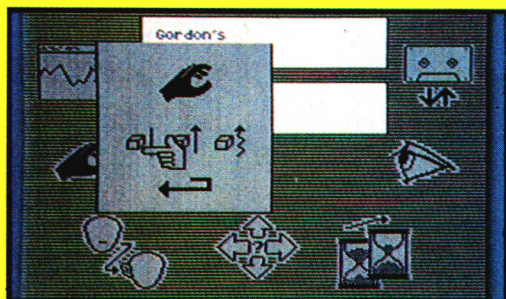
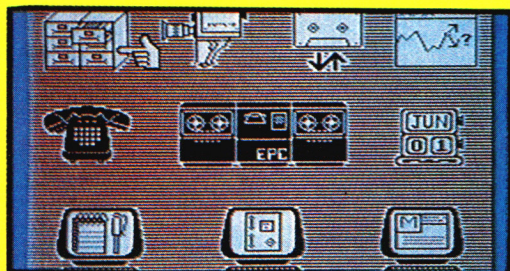
... the chilling
world of counter-
espionage ...

TOP SECRET
SOFTWARE



THE GAME

HCP



più esperti faranno meglio a cercarsi gli indirizzi dei luoghi in cui devono andare e a raggiungerli in taxi!

L'ultima parte, quella dell'attacco della Sas, più che un episodio vero e proprio sembra un epilogo dilatato, ed è basata su un piccolo parser che permette al giocatore di immettere dei laconici comandi per disinnescare la bomba e i suoi detonatori prima che esploda. È questa la parte più tradizionale dell'avventura, con una rappresentazione a schermo pieno della stanza in cui è nascosta la bomba.

Il finale è divertente, ma sono le parti a controllo iconico a fare di **Il quarto protocollo** un gioco fuori del comune. Il fatto che Preston abbia sotto mano tutte le opzioni possibili è una grossa novità rispetto alla classica frustrazione del gioco a controllo parser — ossia quella di dover esprimere ciò che si vuol fare in un linguaggio che la macchina è in grado di capire. Que-

sta è un'avventura dal ritmo sostenuto, non un rebus che richiede lunghe meditazioni.

Il quarto protocollo non è particolarmente difficile, e per fortuna non contiene quei contorti puzzle logici che caratterizzano i giochi avventurosi più rozzi. Qui l'accento è posto sull'esperienza del diventare un agente segreto impegnato in una missione di importanza vitale, e ben pochi altri titoli usano con altrettanta efficacia il role-playing: per almeno lo spazio di qualche ora avvincente, il giocatore deve trasformarsi in John Preston per sventare l'intrigo e salvare il mondo. L'ottima documentazione (che comprende per fortuna anche un utile glossario) cala il giocatore nell'atmosfera e fornisce anche delle utili indicazioni.

Al di là di tutte le innovazioni che contiene, **Il quarto protocollo** è soprattutto un gioco avventuroso davvero appassionante.

RAMBO

Prendete il mitra che sta vicino al tempio e proseguite verso nord. Costeggiate i palmiti e raggiungete il punto da cui si domina il campo di prigionia, tenendovi sempre alla sinistra del reticolato. Entrate dalla torretta e raggiungete il prigioniero, a destra. In questa fase del gioco, affidatevi al coltello: le altre armi sono troppo rumorose. Una volta raggiunto il soldato americano legato, lanciate il coltello — ed egli sparirà.

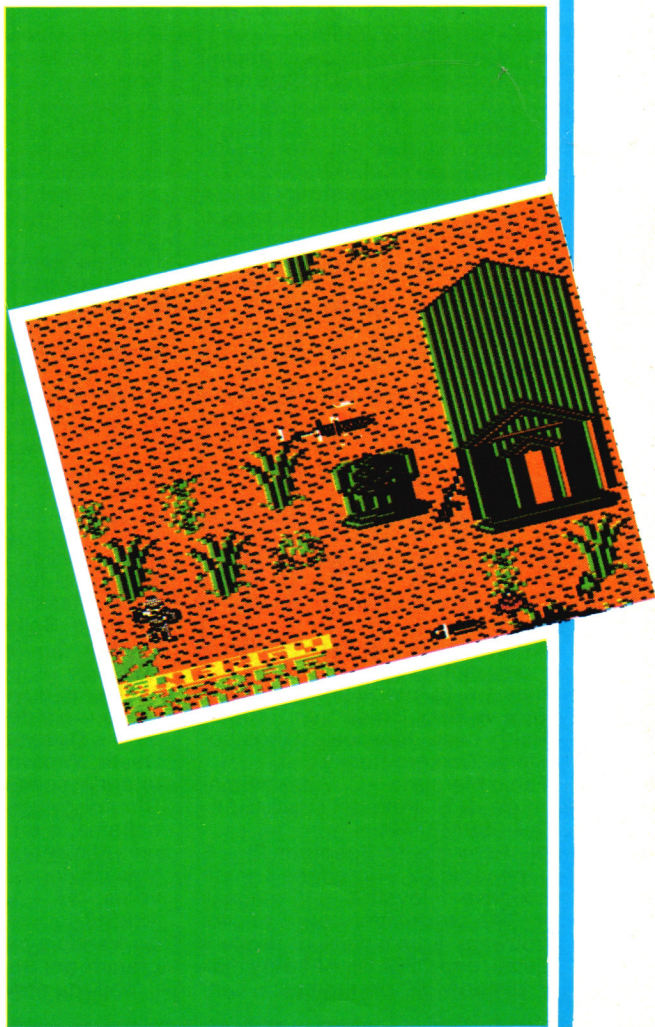
Una volta liberato il soldato, continuate a dirigervi a nord finché trovate un elicottero. Prima di trovarlo, avrete un sacco di tempo per accumulare un bel po' di punti e portare a termine la prima fase della missione. A questo punto vi conviene passare alle frecce esplosive, con le quali vi farete tranquillamente largo nella giungla.

Prendete il volo in direzione sud, sulla destra del campo, ed atterrate all'eliporto, un punto accanto al quale c'è una "H" tracciata nella sabbia. Rambo scenderà a terra automaticamente. In questa fase dovrete essere rapidissimi, poiché l'indicatore d'energia scende a vista d'occhio.

I prigionieri di guerra sono chiusi nel capannone nella parte inferiore sinistra del campo: non potete non individuarlo, poiché è diverso rispetto a tutti gli altri edifici del campo. Tornate a servirvi del coltello e sparate una raffica nella porta. I prigionieri si metteranno a correre verso l'elicottero, e sarà meglio che li seguiate. Non perdetevi l'occasione di segnare qualche punto prezioso creando un po' di scompiglio con quella cassa di granate che avete trovato strada facendo.

È ora di tornare all'eliporto e di cercare di fuggire in Thailandia. Levatevi dal campo, prendete a nord e attraversate il fiume. Poco dopo, apparirà l'elicottero nemico. La maniera migliore di sbarazzarsene è cercare di fargli mostrare la fiancata e poi sparargli col bazooka, ma una volta non

basta, e vi attaccherà per la seconda volta. Se riuscirete a colpirlo di nuovo, forse ve la caverete. Il trucco sta nel continuare sempre a zigzagare tra destra e sinistra. Quando l'elicottero tornerà per la terza volta, sarà possibile evitarlo volandogli attorno in senso circolare fino a giungere sopra la Thailandia.



LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo ZX Spectrum plus + Registratore Philips + Vari Giochi di cui 9 originali inglesi + Giuda per l'utente e cassetta + Programmare immediatamente lo Spectrum e cassetta + alla scoperta 2X spectrum + Il libro del micro drive + 4 lezioni videobasic a L. 395.000.

Flavio - Via F. Ripandelli, 44 - Roma - Tel. 06/5282959

● Vendo o Scambio programmi per Zx Spectrum; ho tutte le novità inglesi alcune inedite in Italia. Telefonate!

Stefano Santus Via Appennini, 137 - Milano - Tel. 02/3532087

● Vendo programmi per CBM 64 da un minimo di L. 1.000 a gioco su cassetta ad un massimo di L. 1.500 a gioco su disco ricordo che i dischi e le cassette non sono comprese nel prezzo.

Tarroni Emanuele - Via Anipsia 36/38 - Roma (Pasal-Pables) - Tel. 06/6092239

● Vendo Zx spectrum 48 K + registratore + interfaccia 2 joystick programmabile + joystick + 37 cassette dell'edicola + 15 cassette originali (Alchemist, world cup, Football, Pssst, Cooke, Flight simulator, ecc.) al prezzo incredibile di 800.000 (reale 1.400.000) Olocco Mauro - Via San Giovanni, 98 D - Cavallermaggiore (CN) - Tel. 381344

● Comprò a prezzo ragionevole i seguenti giochi: Summer Games 1 e 2; International Soccer; Spy vs Spy; Bruce Lee; Tapper; Raid over Moscow; Ghostbusters; Zaxxon; Rocky.

Fabio Mercurio - C. Vittorio Emanuele, 112 - Polo del Colle (BA) - Tel. 080/627421

● Scambio ZX Spectrum Plus + Alphacom 32 + Interface 1 + microdrive + joystick + 10 manuali + 300 programmi con il miglior software + un'infinità di riviste e listati, con CBM 64 + Floppy disk + almeno 200 programmi; o ven-

do tutto a L. 1.000.000

Francesco - Via Margherita, 3 - Terranova da Sibari - Tel. 0981/955178

● Cerco disperatamente i seguenti giochi per Spectrum: Mugsy, Avalon, The Hobbit, Totip, The Fall of Rome, Doomdark's Revenge, Dragontorc, Alcatraz Harry, Fragons Bane, Combat Lynx, Football Manager, Shadowfire e tanti altri. Mandate le vostre liste! Clemente Ciampolillo - Via Spina, 3 - San Benedetto del Tronto (AP) - Tel. 0795/82223

● Vendo su cassetta il fantastico Arcade Game per Spectrum 48K: Camel Trophy '86 a L. 8000. Scambio anche altri fantastici giochi.

Fabrizio Martini - Via Genova 81/6 - Moncalieri (To) Tel. 643533

● Vendo per ZX Spectrum giochi da sballo, sono disposto a scambiarli, tutte le novità da settembre ad agosto. Telefonate o scrivete. Prezzi stracciatissimi e facilitazioni per chi compra.

Vincenzo Montera, Via Lucio Petrone, 1/4 - Salerno - Tel. 089/238968

● Vendo giochi per ZX Spectrum (Match Day, Gran National, Skool Daze, Tapper, Zaxxon e tanti altri)! Telefonare verso le ore 15.00. Massima serietà.

Carmelo Sciblia - Via Giovanni Pascoli, 1 - Acireale (CT) - Tel. 606392

● Cerco adventure per ZX 48K: Avalon, Spiderman, Hulk, Doomdark's Revenge 1 e 2, Planet of Death, Waxworks, Dallad Quest. Intendo scambiare con: Hobbit, Sherlok, Mugsy, Tir na nóg, Pyjamarama, e tanti dell'ultimata come: Atic-Atac e Underwulde.

Massimiliano Tevoi - Viale Spolverini, 37 - Verona - Tel. 045/529312

● Vendo o cedo in cambio, programmi per Spectrum eccezionali, appena arrivati dall'Inghilterra.

Telefonate rispondo a tutti!

Giovanni De Santis - Via Gazzoletti, 10 - 20157 Milano - Tel. 02/3558937

● Vendo ZX Spectrum 48K + circa 200 giochi e utility + alimentatore + interfaccia Protek. Ravalzano Alessandro - C.so Martinetti, 34B/24 - Genova - Tel. 461959

● Vendo Spectrum 48K + joystick 4 pulsanti fuoco con fuoco automatico + interfaccia Kempston a L. 300.000/350.000 trattabilissimi (telefonare ore pasti) causa acquisto sistema superiore.

Tirelli James - Via Virgilio, 100 - 46029 Suzzara (Mantova) - Tel. 0376/534870

● Vendo e scambio fantastici games (più di 400) per Spectrum. Ho tutti i giochi olimpici e sportivi, Popeye, Dambusters, Tapper, Impossible Mission, Karaté 1 e 2, Night Shade, Aliens ecc. a L. 2000 l'uno. Offro massima serietà e sconti per l'acquisto in blocco. G. Marco Ugolini - Via M. Barbi, 162 - 50125 C. Bernocchi (Roma) - Tel. 06/6057472

● Vendo programmi per Spectrum 48K. Ho più di 250 titoli, tra cui: I 3 orazi, Alchemist, Defender, Phoenix, Q*Bert, Moon Cresta, Cyclone, Zoom, Strip Poker, Le Bagnard. Per ricevere la lista scrivere o telefonare a: Carlo Dorio - Viale Palmanova, 150 - Udine - Tel. 0432/602844

● Vendo software di ogni tipo per C.64: Super giochi, tra cui: Ghostbusters, Pitfall II? Bruce Lee, Pengo; utilities come il Simon's Basic, e adventures. Prezzi variabili da L. 1000 a L. 2000 (su cassetta). Telefonare ore pasti.

Macciò Roberto - Piazza Tre Ponti, 4 - Genova - Tel. 010/421702

● Vendo per CBM 64 moltissimi giochi di cui: Trach & Field, Los Angeles, Calcio Replay, Ghostbusters, e tanti altri, tutti bellissi-

LA BOTTEGA DEL CHIPO

mi. Prezzo trattabile, cad. L. 4000. Telefonatemi o scivetemi.

Luciano Muzio - Via Dameta, 30 - Roma - Tel. 2270281

● Vendo su disco le seguenti Compilation di programmi per CBM 64: 1) Tour de France + Rupert Toy Party + Fire a Side 1941 + Confusio a L. 15.000, oppure 2) Rambo + Exploding Fist + Super Laser + Nodes of Yesod + Who Dare Wins a L. 20.000 l'uno, oppure L. 25.000 entrambe
Edi Pellizzari - Via Roma, 118 - Fortogna (BL) - Tel. 0437/771022

● Vendo giochi stupendi come: Rocky, Flistones, Football manages, Antenati, ecc. a prezzi ragionevoli; inoltre cerco Frankie goes to Holliswood, Kung Fu Master, Gostl, Dragons Li, Summer Games I e II

Alpini Leonardo - Via Casentinese, 61 - Arezzo - Tel. 0575/390116

● Vendo C.16 + registratore come nuovi + 150 bellissimi giochi + introduzione al Basic + cassette disco per stampante con relativo manuale + copristiera + riviste (Zona Livorno e prov.)
Menchini Ale - Via Fagioli, 3 - Livorno - Tel. 0586/23319

● Vendo per Commodore 64 ultime novità. Es. Rambo II, Zorro, Goonies, Robin Hood, Hyper Olympic, Commando 1, 2, 3, e centinaia di altri giochi sia su disco che su nastro.

Inoltre vendo interfaccia per duplicare con due registratori, tipo Commodore, tutti i giochi su nastro.

Richiedetemi la lista giochi per posta, o per telefono.

Davide Galloni - Via Magenta, 21 - 21040 Cislago (VA) - Tel. 02/96381037

● Vendo giochi per C.64 ultime novità a L. 3500 cad., tra cui: Detective, Orfeo, il Ladro, Miguel ed inoltre: Sintetizzatore di voce, Raffaello 64 ed il Supergames: Grad Prix a 2 schermi. Scrivere a: Stefano Vimercati - P.za San Rocco, 3 - 24033 Calusco (BG)

● Vendo videogiochi per C.64 ad un prezzo fantastico! Pensate: ben 10 giochi a sole L. 6000. Ne possiedo di bellissimi: Kung Fu, Dig Dug, Jaguar, Pitfall I e II, Attacco Rosso, Baseball, Supertennis, ecc. Telefonare a:

Guglianone Giulio - Viale Ken-

nedy, 86 - 70124 Bari - Tel. 511235

● Dispongo di circa 2000 giochi e utility tra cui: Frankie goes to Holliswood, Beach Head 1 e 2, tutti i simulatori di volo, Tha Staff of Karnath 1 e 2, Summergames 1 e 2, ed il programma che trasforma il 64 in Spectrum.

Marcheggiani Franco - Via Risorgimento, 33 - Atri (Teramo) - Tel. 085/87357

● Comprò giochi per CBM 64 su nastro, desidererei: Rochy, Bruce Lee, Biliardo, Baseball, Flipper, ecc.

Inviare lista, prezzi modici
Michele Cammarata - Via Don Minzoni, 8 - 93100 Caltanissetta - Tel. 33793

● Vendo per C.64 corso completo di matematica in 3 cassetta (potenza, radice, numeri primi, relativi, razionali, decimali, frazioni, espressioni, polinomi, equazioni). Per informazioni scrivere a: Caramagno Sebastiano - Contr. Cipollazzo - 96011 Augusta (SR)

● Vendo bellissimi programmi per Commodore 64, tra cui: Ghostbusters, Monty-Mole, Hyper-olimpics, Bruce-Lee, Mario-Bros, ecc. La spesa è di L. 2500 l'uno + spese postali, della cassetta o del disco.

Levis Carlo - Via G. Marconi, 19 - Tignes D'Alpago (BL) - Tel. 0437/478189

● Eccezionale! Vendo per C.64 1 cassetta con ben 31 giochi e 9 programmi gestionali registrati con Turbo Tape, compreso nella cassetta, a sole L. 20.000: Frogger, Super Pipeline, Conto corrente, ecc. Massima serietà.

Nicola Fior - Via Montebelluna - Castelfranco V. (TV) - Tel. 0423/490660

● Vendo giochi per CBM 64 su tape, tra cui: Summer Games II, Impossible Mission, Karate, D. Duck, Hulk, Rocket Ball, ecc. Tutti a prezzi stracciatiissimi + le relative istruzioni. Invierò lista a chi me la richiederà.

Cavaliere Francesco - Via G. Reni, 35 - Roma - Tel. 06/392937 (ore pasti)

● Comprò stampante per CBM 64, o la 1520, oppure MPS801, a prezzo ragionevole.

Marozzo Luca - Via Cavallo Morto, 10 - Rovito (Cosenza) - Tel. 0984/943272

● Vendo a L. 500 cad. giochi per

CBM 64 in Turbo Tape, (come Pitfall I e II, Pac Man e Mrs Pac Man, Gyruus, Soccer, Donkey Kong II ed altri) e cerco Indiana Jones, Buckrogers, Donald Duck, o lo scambio con quelli.

Stefanini Luca - Via Carducci, 2/A - Corsico (MI) - Tel. 4470010

● Cerco gioco olimpiadi n. 1 per CBM 64. Il prezzo non deve superare le L. 10.000.

Telefonare dopo le ore 8 di sera.
Denis - Via Scuderlando, 402 - Verona - Tel. 045/500649

● Vendo giochi per CBM 64 come: Rambo, Commando, Bruce Lee, Summer Games, Mission Impossible, Pit Stop I e II, Aztec, Raid over Moscow, Caulpron (tutti su nastro), Frank Bruno's Boxing, tutti a L. 2500.

Telefonare ore pasti a:
Scudieri Adriano - Via F. Turati, 4/10 - Genova - Tel. 205667

● Vendo fantastici videogames per il CBM 64 tra cui: Summer Games, Kung Fu, Pitfall I e II, Entombed, Mundial 86, Ghostbuster, Baseball, Basket 64 e altri 200 videogames. Telefonatemi o scrivete presto.

Roberto Santamaria - Via Casilina, 1204 - 00133 Roma - Tel. 264355

● Vendo per CBM 64 e 128 giochi con grafica mai vista prima! (Ghostbusters, Spy Hunter, e altre magnifiche novità americane a L. 2500 cadauno. Vendo anche programmi e utility a L. 2000 cad. P.S. Solo quelli che non se ne intendono non si affretterebbero ad ordinare i miei giochi.

Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071/83282

● Vendo Super giochi per CBM 64 a modici prezzi, minimo L. 500, tra cui: Decathlon, Ghostbusters, Pitfall 2, Basket, Suicide Strike. Massima serietà e velocità di scambio. Cercasi Dragons Lair e Bruce Lee. Telefonare ore pasti a: Di Lorenzo Francesco - Casella Postale 2413 - Taranto - Tel. 099/327645

● Vendo giochi per Commodore 64 a L. 500 l'uno, tipo Ghostbusters, Peperino e tanti altri, ne ho 400 circa, compro qualsiasi cosa per doppiare.

Bruno Zanetti - Via Duomo, 35 - 29046 Cazzago S.M. (BS) - Tel. 030/7254085

● Scambio programmi per C.64

● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

oppure li vendo a L. 500 l'uno. Ne possiedo circa 250. Vendo inoltre corso di Basic su 17 cassette + 8 con programmi di utilità a metà prezzo.

Alessandro Marras - Via A. Vivaldi, 8 - Monteveglio (BO) - Tel. 051/6707448

Scambio giochi per CBM 64 e Spectrum 48K. Scriveteci, invieremo nostra lista (prezzi molto bassi)

Felici Roberto - Via di Violino, 14 - San Sepolcro (AR) - Tel. 0575/76829

● Cerco qualcuno che sappia sbloccare programmi su cassetta per il C. 64. Se la ditta lo sa potrebbe per favore scrivermi?

Stefano Fattorelli - Via Montioni, 9 - Lazise (VR)

● Vendo per CBM 64 su cassetta, sintetizzatore di voce per far parlare il computer (veri e propri discorsi) importato dall'USA da un mio corrispondente (valore reale L. 45.000), lo vendo a sole L. 15.000 (Telefonare ore pasti)

Bertuccioli Massimo - Via L. Pasini, 35 - 00158 Roma - Tel. 4502991

● Vendo giochi per CBM 64 a prezzi bassissimi. Ultime novità tra cui: Satan's Hollow, Raid over Moscow, Hyper Sports, G. Joe, Family Wally, Pit Stop II, Summer Games I e II, Super Pipeline 2. Annuncio semore valido.

Software Club CBM 64 - C.so Nazioni Unite, 86 - 10073 Cirie (TO) - Tel. 011/9209023

● Vendo videogiochi per CBM 64 a L. 5000 l'uno (Karate, Karateka, Kung-Fu, Judo, Bruce Lee, Pugilato, Rocky, Goldrake, Sexy porno animato, ecc. tutti con sintetizzatore vocale; oltre 2000

Giorgio Porcellana - Via Secondo Pia, 22 - 14100 Asti - Tel. 271542

● Vendo giochi per C.64 con turbotape a sole L. 3000. Giochi come: (Blue Max, Dragons Den - Basket Ball, 007, Dig Dug, Zaxxon, Jungle Hunt, ecc.)

Telefonare tutti i giorni escluso il martedì dalle 14 alle 15.30, o dalle 19.30 alle 20.30.

Fabio Gallotta - Via Vincenzo Monti, 2 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02/5471818

● Cerco giochi di ottima grafica

da cambiare con i miei: Trono, Indiana Jones, Tales of Arabian, Nights, Raid on Bungelin Bag. Carmelo Benigno - Via Dello Sbarco, 96 - 91025 Marsala (TP) - Tel. 0923/955549

● Vendo straordinarie adventures!!! Wishbringer, Cutthroats, Spider Man, Alice II? Dallas, Star Cross, Feasibility, Hulk, Sherlock Holmes! A.S.Y.L.U.M., Deadline, Zork 3, The Hitchiker's e Mikey Mouse (4 facciate).

Fantoni Fabrizio - Via Dal Molin, 51/A - 25015 Desenzano (BS) - Tel. 030/9144880

● Vendo a L. 25.000 cassetta con 10 bellissimi giochi per CBM 64 (Calcio, Basket 3D, Pole Position, Le Bagnard, Jumpan, Tennis 23D, Zaxxon, Decathlon, Sintetizzatore di voce e Ghostbusters), tutti registrati con turbo Tape 64 (compreso). Massima serietà, spedire l'importo a:

De Luca Salvatore - Via Villagrazia, 50/G - Palermo - Tel. 447509

● Cerco o compro i seguenti giochi per CBM 64: Space Ace, Dragons Lair, Vanguard, Phoenix,

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 20**

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome Indirizzo

Città Telefono Anni

Catch e Karaté Champ II, prezzo ragionevole, e li vendi in cassetta.

Faro Francesco - Via A. Giuliano, 365/B - Catania 095/316077 (ore pomeridiane tranne la domenica)

● Cerco giochi belli a prezzo ragionevole, tra cui: Pitfall, Beach Head, Spy vs Spy, Spy Hunter, Booly, Select Massimo - Via Gaetano S. - Villa Fontana - Tel. 8538

● Cerco programma duplicatore nastro-nastro e gioco D Lair per C.64.

Telefonare ore pasti o la sera dopo le ore 19.

Pesce Samuele - Via S. B. Cascheri, 113 - Pistoia - Tel. 367739

● Vendo tastiera Siel C.64 completo per C.64 in grafica. Telefonare ore ufficio tranne sabato.

Fabio Livigni - Via Isidoro, 7 - Palermo - Tel. 091

● Cerco games (solo su C.64) per CBM 64 come: Sports, Beach Head II? S. Games II, Rollerball, Gi J. tombed, The Staff of K. ecc. a L. 1500 cadauno.

Giovanni Postorino - Via A. Cimino, 22 - 89100 Reggio Calabria - Tel. 0965/21578

● Cerco giochi come: S. Games II? Bruce Lee, Gi. Diana Jones, Spy a prezzo inferiore: L. 2.000, oppure li scambierei con: Lazy Jones, Pitfall II, F. Poyan, Mission Suicide, Cross, e tanti altri.

D'Amato Antonio - Via Virgilio Brusciano (NA) - Tel. 8861853

● Vendo fantastici programmi per il C.64 su disco e su cassetta come Sky Fox, Gyruss, Pitfall ecc. Scrivetemi!!! Lista grafica. Compro anche su disco. Se mi inviate la lista.

Riccardo Rimbotti - Viale S. Felice, 43 - Milano

● Eccezionale, vendo novità per CBM a prezzi molto bassi tutto compreso. Ultime novità grafica stupenda:

Streep Poker, Summer G. II, III? Donald Duck, Rocky, Gons Lair, a wie to a kill, Inc Jones, e tanti altri da non scordare. Telefonare per credere.

Sgarro Michele - Via Roma, 10 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/26

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNA TO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

20 SPECIAL PLAYGAMES

**SPECIAL
PLAYGAMES**

20

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- 1 TIMOTY
- 2 DOLWAN
- 3 SPACE SQUASH
- 4 COLOSSUS
- 5 FOTO
- 6 SHOOK!!
- 7 VII.CANIAN WARS
- 8 KICK OFF
- 9 JUMPERER
- 10 C7P4

COUNTER

LATO B / SPECTRUM 48K

- 1 POLE FIGHTING
- 2 XEROPHOBIA
- 3 CAVE OF MINES
- 4 GAMES TWO
- 5 BOINGS
- 6 WIEWPOINT
- 7 BASKET MATCH
- 8 ROTOMINES III
- 9 3D NETWORKS
- 10 GOTHAM COMICS

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI